

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jual beli didefinisikan proses tukar menukar harta, atau suatu manfaat/jasa yang halal untuk ditukar dengan hal yang serupa dengannya untuk massa yang tidak terbatas dengan cara-cara yang dibenarkan dalam Al-Quran maupun As-Sunnah.

Berkembangnya berbagai jenis jual beli di era sekarang, salah satunya jual beli akun game online khususnya game online *Mobile Legends* yang sedang menjadi perbincangan. *Mobile Legends* sendiri adalah sebuah game yang dimainkan secara online yang dapat di unduh melalui layanan gadget yang tersedia di *Android* maupun *iOS* yang sedang digemari seluruh remaja-remaja di Indonesia khususnya yang penulis teliti di Desa Bringin, Kecamatan Bringin, Kabupaten Ngawi, Propinsi Jawa Timur. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan di Desa Bringin ini remaja-remaja muslim berpotensi kecanduan game *Mobile Legends*, menurut wawancara yang peneliti lakukan 20 remaja (15 laki-laki dan 5 perempuan) dengan waktu bermain 7 jam/hari (memakai selang waktu istirahat) dan menggemari game *mobile legends* tersebut karena:

- a. Menyenangkan, ada tantangan tersendiri dalam game tersebut dengan adanya tingkatan level.
- b. Mengisi waktu bosan.

- c. Bisa dimainkan secara kelompok dalam berbeda tempat.
- d. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) sistem kalah menang beradu di sebuah lokasi arena yang disediakan *Mobile Legends: Bang Bang*.¹

Berdasarkan pertanyaan yang peneliti mereka menjawab 15 diantara 20 orang bahwa akan menjual akunnya kepada pembeli yang sama-sama menyukai game *Mobile Legends* biasanya yang baru (*newbie*) menyukai game online jika sudah bosan. Besarnya harga sesuai dengan tingkatan level akun game online. Mereka biasa menjual melalui via chat *WhatsApp*, *Facebook* maupun grub *Mobile Legends* seluruh Ngawi (*ML Ngawi Club*). Sistem dalam penjualan akun game online ini pemindahan keseluruhan data akun penjual dan bisa di ganti nama sesuai nama yang memegang akun game dan bisa COD (*Cash Delivery Order*) maupun tidak bertatap muka dengan cara pembayaran lewat transfer Bank dan *ID* akun diberikan kepada pihak pembeli.

Disamping sebuah kegemaran dengan menjual akun bisa mendapatkan uang, itulah sebabnya fenomena jual beli akun game online *mobile legends* menjadi trend di kalangan remaja Desa Bringin.² Penjualan akun game online pada remaja muslim di Desa Bringin bisa berkisar Rp. 500.000,00 (level *Legend*) sampai dengan Rp 2.000.000,00 (level *Mythic-Myhical Glory* berbintang). Dengan harga penjualan seperti di atas

¹ Wawancara, Remaja Muslim, Pemain Mobile Legend, Desa Bringin, pada 16 Februari 2019.

² Wawancara, Marga Pandu, Remaja Muslim, Pemain Mobile Legends, Desa Bringin, pada 16 Februari 2019.

mendorong remaja-remaja menjadi peluang ladang bisnis jual beli akun game online *Mobile Legends*.³

Pembahasan jual beli akun game online ini sangat menarik untuk dikaji dikarenakan sedang menjadi *trend* dikalangan remaja Muslim Desa Bringin yang suka bermain game karena dapat menghasilkan pendapatan tambahan berupa uang dalam penjualan game tersebut. Selain itu terkait dengan jual beli juga akan mengalami perkembangan dengan banyaknya penemuan lapangan bahwa jual beli online pun banyak terjadi penipuan. Karena barang-barang yang dijual hanya bersifat dunia maya bisa terblokir karena menyalahi aturan dan dijadikan ladang untuk berbisnis.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang praktik bisnis yang diterapkan oleh pelaku jual beli akun game online *Mobile Legends* ini serta mekanisme transaksi jual beli *online* apakah sesuai dengan ketentuan Hukum Islam dan Hukum Positif. Kemudian menuangkannya dalam sebuah judul skripsi. **Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif** diharapkan dari hasil kajian ini dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan transaksi jual beli akun yang berbasis game online tersebut.

³ Wawancara Remaja-remaja Muslim Desa Bringin, Pemain Mobile Legends, pada 16 Februari 2019.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk lebih sistematisnya perlu dirumuskan permasalahan. Adapun permasalahan dalam penelitian itu dapat di formulasikan sebagai berikut :

1. Bagaimana alur mekanisme transaksi jual beli akun game online *Mobile Legends* yang dilakukan oleh remaja muslim di Desa Bringin, Kecamatan Bringin, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur ?
2. Apakah jual beli akun game online *Mobile Legends* di Desa Bringin, Kecamatan Bringin, Kabupaten Ngawi sesuai dengan Hukum Islam dan Hukum Positif ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui alur mekanisme transaksi jual beli game online *Mobile Legends* di Desa Bringin, Kecamatan Bringin, Kabupaten Ngawi.
2. Untuk mengetahui kesesuaian Hukum Islam dan Hukum Positif mengenai jual beli akun game online *Mobile Legends* di Desa Bringin, Kecamatan Bringin, Kabupaten Ngawi.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi positif bagi dua aspek penting baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Akademik

Sebagai aset pustaka yang diharapkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang berharga, baik mahasiswa dalam memberikan informasi maupun dosen, mengenai jual beli akun game online di Desa Bringin Kecamatan Bringin Kabupaten Ngawi pada remaja muslim.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Penulis dapat menambah dan memperluas wawasan serta ilmu pengetahuan tentang jual beli akun game online mobile legends khususnya pada remaja muslim desa Bringin kecamatan Bringin kabupaten Ngawi dan penelitian ini dimaksudkan sebagai suatu syarat memenuhi tugas akhir guna memperoleh gelar S.H pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta.

b. Bagi Masyarakat

Sebagai informasi dan menambah keyakinan serta menambah pengetahuan dalam pemecahan suatu masalah mengenai penyelesaian permasalahan yang berhubungan dengan jual beli game online sehingga masyarakat khususnya remaja menjadi terbantu dalam memahami

mengenai mekanisme pelaksanaan jual beli ini, pihak-pihak yang terlibat dalam pelaksanaan jual beli game online dan akad-akadnya.

c. Bagi Remaja Muslim Desa Bringin

Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan wacana pemikiran dan ilmu pengetahuan khususnya kepada para remaja muslim di Desa Bringin Kecamatan Bringin Kabupaten Ngawi tentang mekanisme jual beli akun game online *mobile legends* dalam perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif.

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field study research*) yang bermaksud mengumpulkan data secara langsung.⁴ Pendekatan penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat empiris. Tujuan utama penelitian empiris ialah untuk membuktikan bahwa masalah yang sedang dikaji dapat dijawab dengan peneliti melakukan pencarian dan pengumpulan data.⁵ Sehingga penelitian ini dilakukan dengan mengkaji permasalahan yang berkaitan dengan pelaksanaan jual beli akun game online *Mobile Legends* di Desa Bringin Kecamatan Bringin Kabupaten

⁴ Supardi, *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis*, (Yogyakarta: UII Press, 2005), hlm. 34.

⁵ Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm.33.

Ngawi dalam prinsip-prinsip sesuai syariat Hukum Islam dan Hukum Positif.

2. Lokasi dan Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di Desa Bringin, Kecamatan Bringin, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur 63285. Sesuai dengan permasalahan yang diungkapkan, sasaran penelitian ini adalah remaja muslim di Desa Bringin.

3. Metode Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini akan dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu:

a. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan dua buah belah pihak yaitu pewawancara merupakan orang yang mengajukan pertanyaan, sedangkan yang diwawancarai adalah yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.⁶ Wawancara ini dilakukan kepada para remaja muslim Desa Bringin. Pada praktiknya menyiapkan daftar pertanyaan untuk diajukan secara langsung kepada pihak-pihak yang melakukan transaksi jual beli akun game online ini selanjutnya akan dilihat dari perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif.

⁶ Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosda, 2002), hlm. 115.

b. Dokumentasi

Teknik dokumenter adalah cara pengumpulan data dengan mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip dan arsip-arsip lain yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang ditunjukkan dalam hal ini adalah gambar atau foto dan segala dokumen yang berhubungan pada saat wawancara peneliti dengan para remaja muslim, lokasi penelitian, dan profil game *mobile legends*.

4. Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah difahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁷

Data yang telah terkumpul dan telah diolah dibahas dengan menggunakan metode kualitatif dengan berfikir deduktif. Setelah data terkumpul, data yang diperoleh dari Desa Bringin mengenai mekanisme transaksi jual beli akun game online *mobile legends* dalam perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif dari umum hingga data tersebut menjadi khusus.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 334.